

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	8
Survie ( Int )	8
Esquive ( Ref )	7
Bagarre ( Ref )	7
Mêlée ( Ref )	7
Furtivité ( Dex )	6
Athlétisme ( Dex )	5
Résilience ( Cor )	7
Res magie ( Vol )	9
incantation ( Vol )	8

Armure	5
Régénération	5

Résistances	
-	
Immunités	
Saignement	

Vulnérabilité	
Feu, Poussière de lune	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	16

Récompense	
600 Couronnes	



Butins	
Cerveau de Mammuna	
Essence d'eau 1D6	
Rune Aléatoire	



**Moyen  
Complexe**

**Intelligence  
Humaine**

**Sens  
Nyctalopie  
Supérieur**

INT	8
RÉF	9
DEX	7
COR	6
VIT	7
EMP	8
TECH	1
VOL	10

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	2
END	60
ENC	60
RÉC	8
PS	80

Taille	2,5 m
Poids	90 kg
Environnement	Proche des villages, rivières, ruisseaux et lacs
Organisation	Solitaire

## Mammuna

### Superstitions populaires (Education SD 12)

La Mammuna vole les enfants en bas Age, on dit que pour contrer le vol, la mère doit nouer un ruban rouge autour de son poignet, mettre un chapeau rouge sur sa tête et protéger le visage de l'enfant du clair de lune. Une mère ne doit en aucun cas laver les couches du bébé après le coucher du soleil ou détourner la tête de l'enfant lorsqu'il dort.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle



## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22 )

Après le coucher du soleil, la campagne de vol d'enfants de Mammuna commence. Elle entre ou sort dans notre monde en passant par le reflet de l'eau des rivières, ruisseaux ou lacs. Elles volent les enfants des femmes qui ont accouchés il y a six semaines via un petit portail dans sa cape qu'elle ne peut pas elle-même emprunter. Elle échange l'enfant pendant la nuit avec une créature qu'elle régurgite qui remplacera l'enfant. L'enfant de la Mammuna ressemble à un enfant humain mais sera méchant, laid et disproportionné.

Si la mère se rend compte que son enfant a été échangé, il lui reste une chance de le récupérer en apportant l'enfant de la Mammuna près d'une source d'eau. Elle doit alors le fouetter avec une brindille de bouleau et verser de l'eau sur lui en criant « Prenez le vôtre, rendez le mien ». Si la mère apporte deux enfants en plus de celui de la Mammuna, il est alors possible que cette dernière rende celui qu'elle a volé alors même que l'enfant pourrait être déjà mort (10% de chance qu'il soit mort par jour qui passe). Dans le cas contraire, sans enfants, il faudra affronter la Mammuna afin de l'obliger à rendre celui qu'elle a enlevé. Eloignez la de l'eau afin qu'elle ne s'échappe pas. Une fois en fureur, il faudra lui infliger des blessures non léthales afin qu'elle se rende l'enfant.

En cas de confrontation avec une Mammuna, elle utilisera ses griffes pour attaquer tous ceux qui se trouvent au bout de ses longs bras, lui donnant une bonne allonge. Sa magie lui permet de passer en partie à travers les armures pour infliger des dégâts. Elle invoquera des mignons en renfort si elle a plusieurs ennemis en même temps, pour l'aider et soulèvera un nuage de poussière pour gêner ses opposants.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	16	T	5d6	10	-	Serres d'ombre, Allonges, Saignements	2

Capacité Invocation de Démons inférieur	
SP : 20	Esquive (base) : 12
Vitesse : 6	Attaque (base) : 14
Elle peut faire sortir de sa cape autant de petits démons inférieurs que le nombre de PJ +2. Ils ne craignent pas la poussière.	

Capacité : Serres d'ombre
Si la Mammuna réussit une attaque de Griffes sur sa cible, elle draine son énergie vitale.
Même quand son coup de griffes ne traverse pas l'armure de sa cible, cette dernière subit néanmoins 2d6 points de dégâts qui ne sont jamais modifiés par l'armure ou la localisation.


Capacité : Nuage de poussière
La Mammuna peut utiliser la magie pour soulever un nuage de poussière autour d'elle dans un rayon de 4m. Cette attaque utilise la compétence Incantation.
Si elle touche, la cible est aveuglée pendant 1d6 rounds. La cible doit se trouver à 4 mètres ou moins.

Capacité : Fureur
Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par round, une attaque par round et regagne 3 PS par tour.

Capacité : Téléportation
La Mammuna peut réaliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres.
En général, elle effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre. Elle ne peut pas utiliser cette capacité si elle reçoit une bombe poussière de lune en plus d'annuler sa régénération.

« Celui qui trouve, c'est celui qui garde ! »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Mammuna	Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18	Avant-bras plus long

Décoction	Formule	SD	Effet
Mammuna		16	Régénéré 5 END pour chaque tué.

Trophée	+2 Résistances à la contrainte
---------	--------------------------------